

# Pedagogia - atent și iute!

## **Cărțile**

- cărțile se împart cu fața în jos, în număr egal tuturor echipelor

## **Jocul**

- cărțile se întorc înspre ceilalți concurenți
- cărțile care se consideră în joc sunt doar cele a căror față este vizibilă (cartea care s-a acoperit nu mai este în joc, fiind înlocuită de cartea care a fost așezată peste ea)
- pe parcursul jocului, la un moment dat, doi sau mai mulți jucători vor avea cărți de același fel (acești jucători se vor duela pentru comoara din mijlocul mesei)

## **Duelul între 2 jucători**

- dacă duelul are loc între 2 jucători, aceștia trebuie să fure cât mai repede comoara din mijlocul mesei
- jucătorul care fură primul comoara va înmâna jucătorului care a pierdut toate cărțile sale
- ceilalți jucători (cei care nu au fost nevoiți să participe la duel) își vor plasa cărțile care sunt situate cu fața în sus sub celelalte cărți de joc
- jocul este continuat de către jucătorul care a pierdut duelul

## **Duelul între mai mulți jucători**

- jucătorul care fură primul comoara va înmâna jucătorilor care au pierdut (după bunul plac) toate cărțile sale
- jucătorii care nu au fost nevoiți să participe la duel își vor plasa cărțile care sunt situate cu fața în sus sub celelalte cărți de joc
- jocul este continuat de jucătorul desemnat de către câștigător

## **Dărâmarea comorii**

- jucătorul care dărâmă comoara fără motiv sau fură comoara fără motiv primește cărțile de la toți jucătorii
- dacă comoara cade și nu se poate stabili cine este vinovat atunci se adună toate cărțile și se amplasează sub comoară (sau lângă comoară, dacă teancul este prea mare)
- la următorul duel jucătorul care a pierdut va lua și teancul de cărți de sub comoară

## **Cărțile de acțiune - săgețile spre exterior**

- jucătorul care a întors această carte de acțiune numără până la 3 și atunci toți jucătorii întorc o carte
- dacă există două sau mai multe cărți identice atunci între acei jucători se lansează un duel
- jocul este continuat de către jucătorul care a numărat până la 3

## **Cărțile de acțiune - săgețile spre interior**

- toți jucătorii trebuie să încerce să fure comoara
- jucătorul care a furat comoara își va așeza sub comoară cărțile sale (cele aflate cu fața în sus)
- jocul este continuat de către jucătorul care a reușit să fure comoara

## **Cărțile de acțiune - săgețile spre interior sub cuvântul cu inscripția „PEDA”**

- duelul se lansează între cărțile cu aceeași inițială (majusculă) în colț
- după ce această carte este acoperită se revine la regula principală (dacă nu apare altă carte de acțiune)

## **Situație excepțională**

- dacă se declanșează mai multe dueluri în același timp (după mai multe reguli) atunci este valabil duelul corespunzător jucătorului care a furat comoara, celelalte dueluri fiind anulate